

# ～まち遊びキット言葉のアクティビティ --- Language Activities ---

2012/07/04

担当：佐藤 朝美

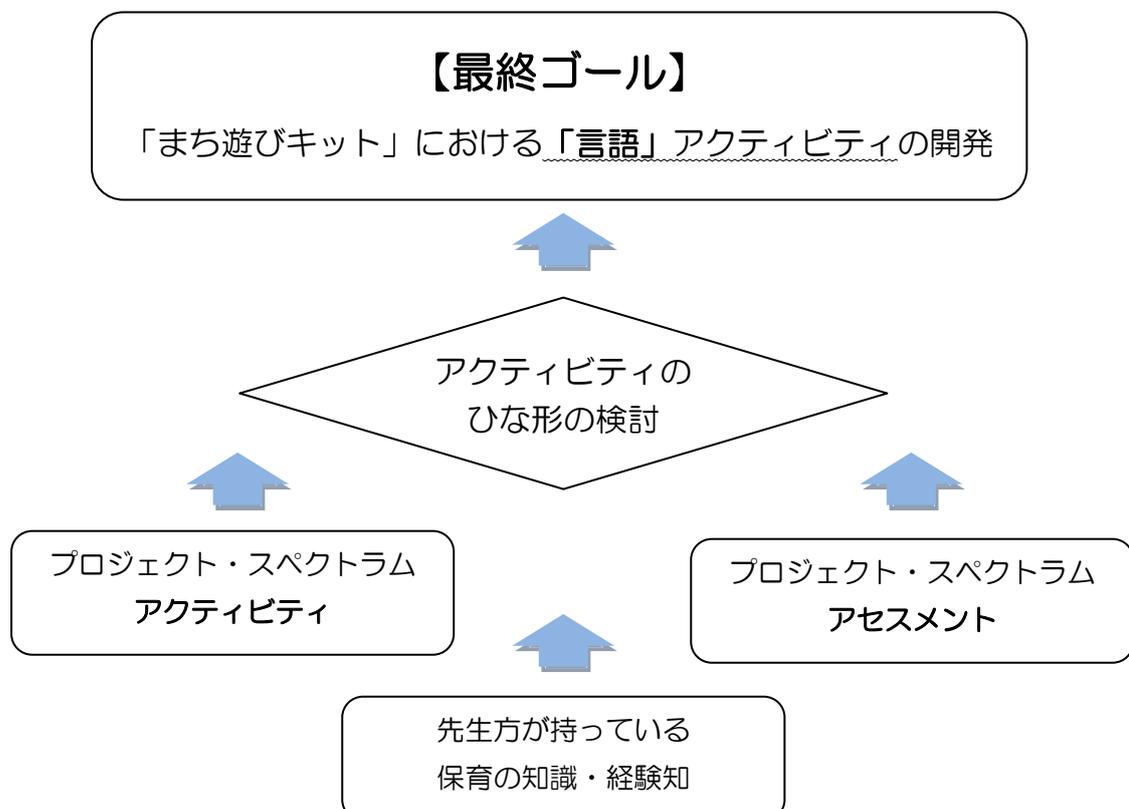
東京大学情報学環 特任助教

## ◆本日の内容◆

- 1) 本日もお願いしたいことの説明
- 2) MI (多重知能理論) に入る前に・・・
- 3) プロジェクト・スペクトラムのアクティビティ【言語編】
- 4) プロジェクト・スペクトラムのアセスメント【言語編】
- 5) 「まち遊びキット」における言語アクティビティの開発



## 1) 本日もお願いしたいこと



## 2) MI (多重知能理論) に入る前に・・・

### ◆幼児における言葉の習得とは？

日常の保育の中で言葉に関して意識していることは何ですか？

どんな保育活動が言葉の発達に有効だと思いますか？

子どもたちの言葉の発達をどのように評価していますか？

### ◆保育 領域「言葉」～保育所保育指針より～

#### ねらい

経験したことや考えたことなどを自分なりの言葉で表現し、相手の話す言葉を聞こうとする意欲や態度を育て、言葉に対する感覚や言葉で表現する力を養う。

- ① 自分の気持ちを言葉で表現する楽しさを味わう。
- ② 人の言葉や話などをよく聞き、自分の経験したことや考えたことを話し、伝え合う喜びを味わう。
- ③ 日常生活に必要な言葉が分かるようになるとともに、絵本や物語などに親しみ、先生や友達と心を通わせる。

#### 内容

- ① 保育士等の応答的な関わりや話しかけにより、自ら言葉を使おうとする。
- ② 保育士等と一緒にごっこ遊びなどをする中で、言葉のやり取りを楽しむ。
- ③ 保育士等や友達の言葉や話に興味や関心を持ち、親しみを持って聞いたり、話したりする。
- ④ したこと、見たこと、聞いたこと、味わったこと、感じたこと、考えたことを自分なりに言葉で表現する。
- ⑤ したいこと、してほしいことを言葉で表現したり、分からないことを尋ねたりする。
- ⑥ 人の話を注意して聞き、相手に分かるように話す。
- ⑦ 生活の中で必要な言葉が分かり、使う。
- ⑧ 親しみを持って日常のあいさつをする。
- ⑨ 生活の中で言葉の楽しさや美しさに気付く。
- ⑩ いろいろな体験を通じてイメージや言葉を豊かにする。
- ⑪ 絵本や物語などに親しみ、興味を持って聞き、想像をする楽しさを味わう。
- ⑫ 日常生活の中で、文字などで伝える楽しさを味わう。

## ◆プロジェクト・スペクトラムの復習

### 【MI 多重知能理論とは】

1983 年に、ハーバード大学の心理学者ハワード・ガードナーが提唱した理論。

「人は皆それぞれ一組の Multiple Intelligences（多重知性）を持っており、少なくとも 8-9 つの知的活動の特定の分野で、才能を大いに伸ばすことが出来る。」

ハワード・ガードナー（2001）「MI:個性を生かす多重知能の理論」新曜社

### 【プロジェクト・スペクトラム [The Spectrum Approach] とは】

- ◇ 1984 年にガードナーとフェルドマン[David Feldman] を中心的な指導者としてはじまったプロジェクト。
- ◇ 幼児期から児童期前半の子どもを対象とした教育カリキュラム開発。
- ◇ フェルドマンの **非普遍化理論 (Non-universal Theory)** と、ガードナーの **Multiple Intelligences Theory** を基礎として、実践の中で練り上げられたもの。
- ◇ スペクトラム とは、「それぞれの子供の知能やスタイルは広範囲の分布 (Spectrum) のように表出する」ことに由来。
- ◇ 「すべての子どもは一つまたは複数の分野において発達すべき潜在能力を有しており、それらを開花させることが教師や教育機関の責務である」と主張。
- ◇ 8 つの領域とおのおのの領域の鍵となる能力 (Key Abilities) を計 31 項目提起。

<http://www.pz.harvard.edu/Research/Spectrum.htm>

### 【スペクトラム的評価法】

- ◇ 「すべての子どもは 2 つ以上の分野で潜在能力をもっている」という仮説とともにスタート。
- ◇ 就学前の子どもに焦点を当て、子どもの知能が特に柔軟なうちに、保護者と教師が子どもの認知能力についての情報から利益を得ることを念頭におく。
- ◇ 課題に対する子どものアプローチを完全に理解するために、子どもの単なる知的な能力だけでなく、**認知スタイル**や**学習スタイル**を見ていくことが重要。

### 【スペクトラム・アプローチの実行】

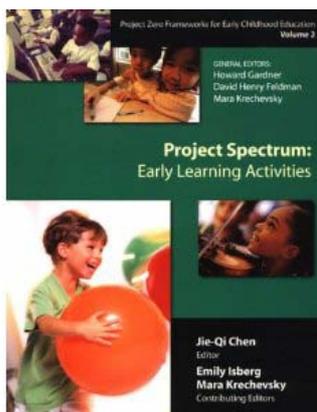
- ◇ 子どもたちには領域における具体的なもの（生物標本・小道具のセット・教室の模型等）を与える。
- ◇ それぞれの領域や技術について、その分野における子どもの知能をより正確に見極められるゲームや活動を考案。
- ◇ 1 年間に渡り、スペクトラム・レポートの作成、研究目的で点数表や観察のチェックリスト、ポートフォリオやテープなどを用いて評価。

### 3) プロジェクト・スペクトラムのアクティビティ【言語編】

#### 使用している本

「Project Spectrum : Early Learning Activities

(Project Zero Frameworks for Early Childhood Education, Vol 2)」



---CONTENTS---

1. Mechanics and Construction Activities
2. Science Activities
3. Musci Activities
4. Movement Activities
5. Math Activities
6. Social Understanding Activities
- 7. Language Activities★**
8. Visual Arts Activites

#### 【Language Activities】(p.195-225)

「読み書き」の学習は小学校入学後から取り扱われるが、「良い読み手」「良い書き手」になるには、「良い話し手」「良い聞き手」になることが重要！そのためには、うまく場面設定された状況の中で実際に活動を行なっていくことが必要である。

言語のカギとなる能力（Key Ability）は以下の3つに分けられる。

##### 1) 言葉を生み出す／ストーリーテリング

- ・ 想像力を発揮して自分の物語を生み出す
- ・ 物語を聞いたり読んだりすることを楽しむ
- ・ 登場人物の気持ちや状況の説明、その場の雰囲気やセリフなどを考えることに興味を持って取り組む
- ・ 理論的に話したり感情を込めて話したり、様々な役割を演じたりすることを、意欲をもって取り組む

##### 2) 状況描写／レポート

- ・ 出来事や経験、その時の感情について、正しく内容を伝えることができる
- ・ モノに対して、正しい名前を使って描写出来る
- ・ 物事が動く状況を説明したり描写したりすることに興味をもって取り組める

- ・ 理論的に説明する／分からない点は質問する ことが出来る

### 3) 詩的な使用

- ・ ダジャレや言葉遊びを楽しむ
- ・ 言葉の意味や音で遊ぶ
- ・ 新しい言葉を覚えることを楽しむ
- ・ ユーモラスに言葉を使う

## 教材

### ■ストーリーボード

物語の場をセッティングする箱。いろんな素材による小道具が置かれて、子どもたちのお話作りを促進する役目を果たす。

### ■ストーリーボードのブロックと人形

本等の登場人物をコピーして作った人形。また新たな登場人物をすぐ作れるようにブロックを用意しておく。

### ■文字や言葉が描かれたカードとそれを入れる箱

大きなダンボール箱で、テレビに似せて作る。テレビはドラマごっこでも、言語のアクティビティでのレポートごっこにも使用できる。

### ■私は何?のブロック

### ■テレビ

テレビの代替となる箱

### ■クラスの郵便箱

先生やクラスの子どもたちで特別なお手紙を出し合えるような郵便箱



### ■教室モデル

実際のクラスのミニチュア。

### ■Koosh(写真)やマイクとか

話し手が分かるように Koosh やおもちゃや貝などを話し手が持って話す

## 【Language Activities】の目次

今回取り扱う内容	書籍の目次
<p><b>1) 【ストーリーテリング】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. グループでのストーリーテリング</li> <li>2. ストーリーボードを用いたストーリーテリング</li> <li>3. 自分たちの物語のためのストーリーボード作り</li> <li>4. クラッスルームモデルのストーリーテリング</li> <li>5. 音響効果を用いたストーリーテリング</li> </ol> <p><b>2) 【レポーティング】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 友達のインタビュー</li> <li>2. ニュースのレポート</li> <li>3. 映画のレビュー</li> </ol>	<p><b>【ストーリーテリング】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Group Storytelling</li> <li>2. Storytelling with Storyboards</li> <li>3. Making Our Own Storyboards</li> <li>4. Classroom Model Storytelling</li> <li>5. Storytelling with Sound Effects</li> </ol> <p><b>【レポーティング】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Interviewing a Friend</li> <li>7. Reporting the News</li> <li>8. Movie Review</li> </ol> <p><b>【詩的言語】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Poetry in Your Classroom</li> <li>10. “Happy is ...”</li> <li>11. Our Own Song</li> <li>12. Moving to Poem, Stories, &amp; Songs</li> </ol> <p><b>【読み書き】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. Letter Boxes</li> <li>14. Reading to Each Other</li> <li>15. Introduction to Journals</li> <li>16. What Am I? Book</li> <li>17. “A House is a House for...”</li> </ol>

## 【ストーリーテリング】

## 1. グループでのストーリーテリング

**ねらい：**子どもたちがストーリーボードや小道具を使ってストーリーテリングを行う

**内容：**独自の想像／テーマの一貫性／話のまとめり／ドラマティックな展開

**教材：**大きなフェルト、小道具と人形、テープレコーダー（任意）

**手順：**

1. 子ども達に、これから一年間、沢山の物語を一緒に作っていく事を伝える。
2. 大きなフェルトを取り出し、床に敷く。子ども達には、小道具や人形を使いながら、多様な物語を作ろう！と伝える。時には、新たなキャラクターや小道具を作っていくということ伝える。
3. 例として（先生が）、いくつかのストーリーの構成要素（e.g., 描写, 対話, 感情を込めた声）を使って、短いストーリーを語ってみる
4. どんどん新しい部分を付け足して、語っていくということを伝える。  
グループのみんなで、ストーリーにおいて、どんなことが起こりうるか、どのようなセッティングが喜ばれるか、ストーリーボードで状況設定しながら考えていくということ伝える。
5. まず数人にストーリーを語らせてみる。グループを一回まわって、それぞれの子供達にストーリーを追加、材料を操作できる機会を与える。  
子ども達にほかの子供が何を話したかに注目させる。
6. みんなが1・2回、順番が回ってきたら、先生がエンディングを付け加える、あるいは子どもに付け加えさせる。ストーリーを「おしまい！」として終わらせる。
7. 最後に、自分達の作ったストーリーについて振り返ってみる。
  - ・キャラクターに何が起きたのか、
  - ・どんな違いがあったのか、
  - ・終わりが異なることは、みんなに気に入ってもらえたか。
 子ども達が用いたドラマティックな点や想像力、セリフ、感情を込めたナレーションなどを指摘しながら振り返ってみる。

**先生方へ：**

1. Koosh 等、話している人が分かるようにすると良い
2. ストーリーボードの材料を数多く用意し、子どもが自由に使用出来るようにすると良い
3. グループストーリーテリングの間にテープレコーダーを用いれば、ストーリーの部分で活動の終わりに再度示すことが出来る。もし、可能であれば個々の語りを録音する。

## 【メモ】

Q. どんな力が伸ばせるか？

Q. 保育園で展開するとしたら？

## 【ストーリーテリング】

## 2. ストーリーボードを用いたストーリーテリング

ねらい： 親しみのある絵本をもとにストーリーボードを用いてストーリーを発展させる

内 容： 登場人物の意図／各シーンの発展／ドラマティックな展開の達成能力／物語理解  
再話／セリフ／表現豊かな言語

教 材： 本、本を再現できる人形や小道具

手 順：

1. 短い物語を読み、子どもと一緒に話し合う。  
セットや主な登場人物、構想（どんな場面があるか）、結末を確認する
2. ストーリーボードを使いながらもう一度物語を話してみる。  
時にはセリフを変えてみたり、独自のやり方で詳細を語るよう促す。  
子どもたちに物語をどんどん追加したり、いろんな提案をするよう促す。
3. 時間があれば、1人、あるいは数人で個々のバージョンのストーリーを作らせてみる。

先生方へ：

1. ストーリーボードには、クラスで良く読む本、多くの子どもに親しみのある本を選ぶこと。まだ本が読めない子どもにとって、大きな助けとなる。登場人物の写真をコピーして、人形を切り取ったり、これらを人形や発泡スチレンに貼る。
2. 長い期間をかけて、新しい本を用いてストーリーテリングを導入していく。  
子どもたちが同士でストーリーを語り合い、一緒にやることを促進する。



## 【メモ】

- Q. どんな力が伸ばせるか？
- Q. 保育園で展開するとしたら？

## 【ストーリーテリング】

## 3. 自分たちの物語のためのストーリーボード作り

ねらい： ストーリーテリングの構成を考えながらストーリーボードを作成する

内 容： 想像力・独自性／ドラマティックな要素／シーンのデザインや発展

教 材： 靴の箱（子どもに持って来るようにいう）、クレヨン・マーカー、粘土、  
家から持ってきた人形や小道具

手 順：

1. 自分たちのストーリーボードを作成することを告げる。

どんなストーリーが好きで、どんな材料（箱や小道具、キャラクター）を作りたいか、  
リストを作っていくのを支援する。

そして、子どもたちに材料を家から持ってくるようお願い知る。

2. 靴の箱が準備出来たら、粘土や他の材料を渡す。

自分たち自身のストーリーボードを作るよう促すのだが、まず第一に自分が語りたいス  
トーリーを考えるよう促進する。

クラスの中で、個々のストーリー作成を支援すると同時に、子どもたち同士でアイデア  
を共有するよう手助けする。

3. 次に、ストーリーボードを用いて、誰かの前で（グループ or クラス）ストーリーを語る  
機会を作る。

ストーリーボードは作品として展示すると同時に、継続して語るよう促していく。

4. しばらくたったら、自宅にストーリーボードを送り、子どもたちが両親にストーリーを語  
るよう伝える。

先生方へ：

なし

## 【メモ】

Q. どんな力が伸ばせるか？

Q. 保育園で展開するとしたら？

## 【ストーリーテリング】

## 4. クラスルームモデルのストーリーテリング

ねらい： 日常のクラスをもとにしたストーリーを語る

内 容： シーンのデザインと発展／登場人物の描写／セリフの使用／社会的理解★

教 材： クラスルームモデル

手 順：

1. 実際のクラスの事を物語にしてみましょう！と伝える。

自由に遊び、探求するよう促す。

どんな語りをしたか？リフレクションするために記録しても良い

2. 子どもたちの状況により、短いストーリーテリングを交互にさせる。

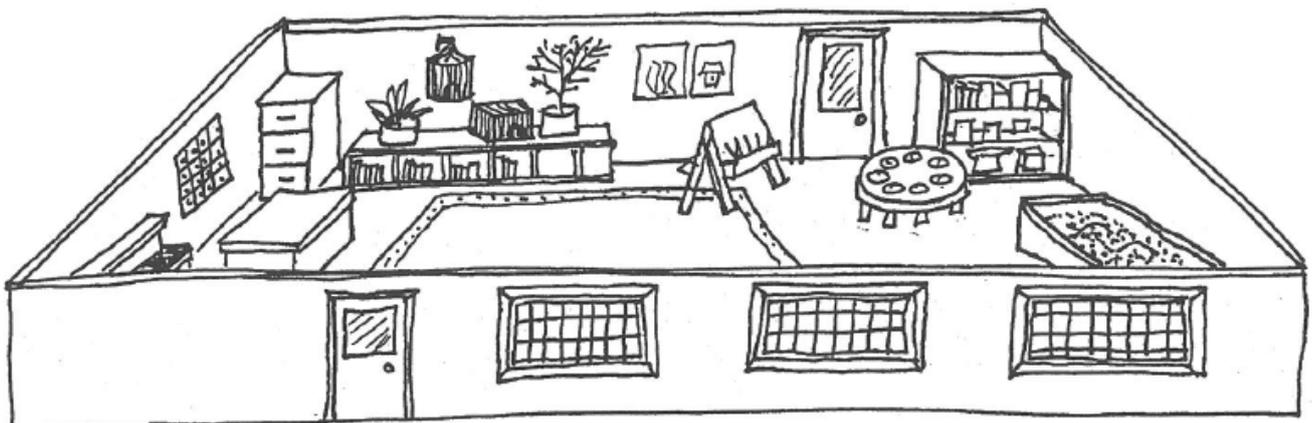
グループ or クラス全体に語る。

クラスの日常の出来事をもとにお話を作るよう促す

テーマに問題があったり、仲介が必要であれば、保育士は支援に入る

バリエーション：

1. いろいろな材料を用いて、ストーリーを拡張していけるよう促す。例えば、パペットは子どもたちにインスピレーションを与えるかもしれないし、社会的理解を促すかもしれない。
2. あるいは、ゴムのスタンプでお話を作らせるのも良い。登場人物やシーンのスタンプを使ってお話することも出来る。これらを紙に押しながら語った後、文章を追記するようにすることも出来る。その場合は、文字の書き方の学習にもつながる。



【メモ】

Q. どんな力が伸ばせるか？

Q. 保育園で展開するとしたら？

## 【ストーリーテリング】

## 5. 音響効果を用いたストーリーテリング

ねらい： ストーリーに効果的な音を創りだして表現を発展させる

内 容： 表現の表出／独創性

教 材： 短いお話、or 本、音響の道具[ベルや笛（カズー）、木片]、他物語に適した音響

手 順：

1. 短い本を読み、子どもたちに動きとともに行う音楽効果を考えさせる。  
子どもたちは、リズム道具(rhythm instrument)、ベル、あるいは、音楽効果として部屋にある他のものを選択できる。
2. 先のストーリーをもう一度読み、適切な場所で、子どもたちが音楽効果を付ける。  
それぞれの子どもたちに一つの特定の音楽効果を手に入れさせる。

先生方へ：

ほとんどの活動に音楽効果を追加出来る

例えば、

昔ある日、滝の近くの森(水差しから盆地に激しい水が打たれている)に王様と女王様がいつも寝ている女兒と〈赤ちゃんの鳴き声〉静かに住んでいた(4つの短いノートをおもちゃのトランペット、あるいはカズーを鳴らす)。この赤ちゃんが大きくなったとき、彼女は滝のそばには何かがあるのか、を不思議に思うだろう(水をつく音)。晴れた日に、彼女は家で(指でテーブルを軽くたたき、ウマの歩き方のギャロップのような音を立てる)地平線に向かって座っていた。

バリエーション：

1. 子どもたちに、他のキャラクターを演じるときに、声を変えさせてみる (e.g., 熊のときは低い声、ネズミの時は高い声)。
2. この活動は、「音楽」の領域と重なる。  
「ピーターと狼」というテーマのミュージカルと一緒にするのも良い。

## 【メモ】

Q. どんな力が伸ばせるか？

Q. 保育園で展開するとしたら？

【レポート】

## 1. 友達のインタビュー

ねらい： 友達にインタビューをする

内 容： 言葉による説明スキル／描写の正確さ・一貫性

教 材： なし

手 順：

1. 子どもに、相手をよりよく知るために、互いにインタビューを行うと伝える。

パートナー、ペアを見つける。子ども達お互いに、自分自身を紹介させる。

2. インタビューというのは、他の人が何を考え、何を知っていて、何を感じているのかを見つけるやり方なんだということを説明する。

子どもに、互いにインタビューで聞くことのリストを与える。これらの質問に加え、子どもにもう一つ付け足すように言う。以下のような質問から始める。

「お名前は？」

「どこに住んでいるの？」

「姉、妹、兄、弟はいる？」

「好きな食べ物は？」

「何をすることが好き？」

3. 最初のペアの子どもがインタビューが終わったら、クラスルーム内を回り、子どもにインタビューを次々行わせるよう促す

4. インタビュアーがパートナーと、インタビューを報告する。

5. インタビューの過程を繰り返し、パートナーと役割交代する。

先生方へ：

1. これは、他の、子どもがお互いにインタビューをする、といった報告活動に良い導入となる。

インタビューのトピックスは休みの日の、最近の出来事、子どもが「芸術」、「科学」等、他の領域（MIのドメイン）で行ったことも含めて良い

2. 子どもの状況によっては、テレビトークショーの後にインタビューを行うことが出来る。まず、子どもが観たことのあるトークショーについて語る。もし、彼らが望むなら、テレビの横に座ったり、クラスメートに見せたりすることも可能である。

【メモ】

Q. どんな力が伸ばせるか？

Q. 保育園で展開するとしたら？

## 【レポーティング】

## 2. ニュースのレポート

ねらい： テレビを使い、報告(報道)することを練習する。

内 容： 言語描写—正確に順序良く説明する、どのようなことをきちんと説明する

教 材： テレビ、マイク

手 順：

1. テレビを見せて、子どもたちにどんな事が出来るか考えてもらう。

2. このテレビは、ニュース専門のテレビだと説明する

自分たちのニュース ～旅行、面白かったこと、ペットのこと等～

3. まず、子どもたちにテレビの使い方を見せる。

テレビを置いて、その後ろに座り、マイクを持ってレポートする

「昨日の午後、私達家族は公園に行き、ケイトがアヒルにエサをやりました。このニュース番組のスポンサーは〇〇でした・・・」

4. クラスで順番にニュースレポートをやっていく。

言葉が出てこない子には、「ペットの犬のことを話す？何か特別なことはあった？」等々励ましてあげる。

バリエーション：

1. 異なるジャンルのニュース（天気、スポーツ、エンターテインメント等）を選ぶクジのようなものを作成し、子どもがその場でクジで引いたものをレポートするようにしてみる

2. 毎週月曜日をニュースの日とし、子どもたちが週末過ごした内容についてレポートするようにしてみる。

## 【メモ】

Q. どんな力が伸ばせるか？

Q. 保育園で展開するとしたら？

【レポートニング】

### 3. 映画のレビュー

ねらい： 映画をレビューしながらレポートスキルをアップする

内 容： 正しく伝える、順序良く伝える、詳細に伝える、批判的に映像を見る

教 材： 映画、映画のチケット

手 順：

1. 子どもに、これから映画を観ることを伝える。見た後にその映画についてディスカッションをするので、注意してみるように言う。
2. パペット、あるいはテレビをチケット売り場として使い、子どもにチケット売場のチケット売りの人になるように言う。子どもは、チケットを手に入れるため、並び、映画館に入る。
3. 観終わった後、映画に関する感想を聞く。その映画が好きか嫌いか、それはなぜかといったことである。その映画によって何を感じたか、その出来事が本当に起こりうるのか、といった質問をする。
4. 小さいグループにおいて、映画の一連についてのディスカッションを導く。子どもに、映画で何が最初に起きたか、次に何が起きたか、その次は？と聞いていく。その映画で起きたことで一番重要なのは何か、といった質問をする。

先生方へ：

1. 子どもにとって、身近でない映画を見つけること。15 分以下のものを選ぶこと。一連の出来事が明確なものにすること。
2. もし、可能であれば、この活動を規則的に行う（定期的に行う）。そうすれば、子どもは、映画を観たり、一連のこと、構想、テーマやキャラクターを語ったりすることを練習できる。
3. 子どもに、PBS テレビで提示されている Reading Rainbow—それぞれのプログラムで小学生によってレビューされた本が含まれている—を見ることを進めるべきである。

【メモ】

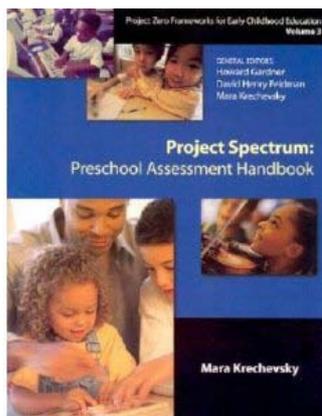
Q. どんな力が伸ばせるか？

Q. 保育園で展開するとしたら？

## 4) プロジェクト・スペクトラムのアセスメント【言語編】

今日紹介する本

「Project Spectrum : Preschool Assessment Handbook  
(Project Zero Frameworks for Early Childhood Education, Vol.3)」



---CONTENTS---

1. Movement Domain
- 2. Language Domain★**
3. Mathematical Domain
4. Science Domain
5. Social Domain
6. Visual Arts Understanding Domain
7. Music Language Domain
8. Working Styles

### 【Language Assessment】(p.37-69)

※評価の具体的方法

#### 【ストーリーテリング】

- ・ TABLE8 : ストーリーボードの評価方法～ガイドライン～
- ・ TABLE9 : ストーリーボードの記録シート
- ・ TABLE10 : ストーリーボードのスコア基準
- ・ TABLE11 : ストーリーボードの観察シート
- ・ TABLE12 : ストーリーボードの要約シート

#### 【レポーティング】

- ・ TABLE13 : イベントの順番
- ・ TABLE14 : ムービーレポートのインタビュー
- ・ TABLE15 : ムービーレポートのスコア基準
- ・ TABLE16 : ムービーレポートの観察シート
- ・ TABLE18 : 週末ニュースのスコア基準

## ■ストーリーテリング

TABLE8：ストーリーボードの評価方法～ガイドライン～	
<b>設定</b>	<p>ストーリーボードの活動が出来るよう下記材料を準備</p> <p>1.景色</p> <p>階段がついた粘土の洞窟／粘土のアーチ／木々</p> <p>色のついたフェルトとビニールの断片-1つは緑（草）ともう1つは青（水）</p> <p>真ん中が小さなハート形に削れていた三角形の木製のナブキンホルダー</p> <p>小さな動かせる紫色の木製の円柱を半円にアレンジしたもの</p> <p>住居に使える大きな貝</p> <p>2.キャラクター</p> <p>王様、お腹の開いたドラゴン、亀、1～2人の動かせる人々（性別が違う）、小さな毛が生えた生き物、菱形の目がついた黒いクモのような生物、黒いパイプクリーナーの蛇</p> <p>3.小道具</p> <p>宝石が入った宝箱、赤いバケツ、粘土のベリー</p> <p>4.別のものが入った箱</p> <p>ヤギ、牛、色々な生物、豚、鶏、母熊と子熊、スーツケース、粘土の塊</p>
<b>導入</b>	<p>大人が子どもに以下のように導入を行う</p> <p><i>これは、ストーリーテリングのボードです。あなたはボードの上にあるどの生き物を使ってお話をすることが出来ます。そしてあなたは、いくつもの異なる方法で声を使うことが出来ます。あなたは、ストーリーテラーでキャラクターが何をしているのか話すことができ、キャラクターに声を与えて彼ら同士で話をする事が出来るようになります。このように。</i></p> <p>「ある日ピーターは散歩にいきました。突然、彼は変な生き物を目にしました。（低い声で）「あなたはそこで何をしているの？ここは私の家だよ」とその生物は言いました。（普通の声）「私はそんなの知らないよ」とピーターは言いました。「僕は Mr.Turtle の所を</p>

	訪ねるんだ。彼は訪問者が来るのが好きなんだ。」そして、ピーターは Mr.turtle に会いました。あなたの物語で使いたいと思った物を考えてください。もし貴方が使いたくないものばかりであれば、我々が片付けます。
<b>記録方法</b>	<p>子どもが間違えた部分も、自分の物語を編集した部分も、聞き取れる全ての語を含むようにする。最初のディスカッションは必要ない。語り話始めたところから書き写す。文を構成するものを決定する上で最善の判断をしてください。物語の中でキャラクターの声が変わったり、イントネーションやポーズで急に止まったりしても構わず、発話が完全な文になってもそのまま記録する。わからない部分は空欄にして、確信している箇所を書いていく。</p> <p>例) 混ぜた(?) を例にする</p>

TABLE9：ストーリーボードの記録シート	
子ども _____ セッション# _____ ストーリーの長さ _____	日付 _____ 観察者 _____ 筆記者 _____ 観察時間 _____
—— 【ストーリー】 ——	

TABLE10：ストーリーボードのスコア基準	
<b>子どもの語りの種類</b>	
	__ストーリーテリング 「しかしある日、その男の子は目が覚めて王様の所へ行った。……」
	__保育士との対話 「あなたは私が自宅でこれらを待っているのを知っている」
	__探索 「この材料は何?何故この粘土は柔らかいの?」
	__描写

	<p>「ドラゴンはお腹に大きな穴を抱えています。そして目が 1 つしかありません。」                  _ラベリング or カテゴリー                  「これはクモです。」「この動物は全部一緒です。」</p>
<p><b>ストーリーの構造</b></p>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 子どもの物語は小道具を操作するだけの説明のみ。子どもは最も一般的な言葉で、イベント、目的、キャラクターに言及していた。(e.g フィギュアの中で名前を付けなかったり、役割を割り当てなかったり、関係性を作らなかった)                      例)                      「彼らはトラップを飛び越えました。そして彼らは、進んでここに戻ってきました。そして亀はこれらの上をノックすると、そこから出てきました。そして、彼らはこの全てを投げました」</li> <li>2. 物語のアクションは、主に小道具から生まれている。しかしながら、子どもは多くの小道具に名前、役割の両方を割り当てていた。キャラクターの関係性は、言及されてはいたが、それほど発展はしておらず、子どもは時々キャラクターの考えや動きになりきっていた。</li> <li>3. 子どもの発明はナラティブの問題だった。何か物語の流れのために押し進める力を提供している。1つやそれ以上のキャラクターを同一視し、二つの間で関係を発達させている。キャラクターの認識、感情、身体的な状態について詳細を含んでいる。</li> </ol>
<p><b>テーマの一貫性</b></p>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 次から次への移り変わり、内容が不明確で、物語の流れが分断されている。</li> <li>2. 物語の流れに内容がなく、短い文しか続かない。物語の流れに一貫性のなく、単発の話が続いていく。</li> <li>3. 子どもは筋が通って比較的一貫した物語を作成する。4つの連続したセンテンスを、イベントと繋げて物語の流れを持続させ、結末まで述べる事が出来る。</li> </ol>
<p><b>感情を含めた声で話す</b></p>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 淡々と話し、聞き手を意識した感情を含めた声にはならない。</li> <li>2. 時々感情を含めたり、物語のアクションを説明したりする。</li> </ol>

	3. 感情を込めて物語を語っていく。聞き手に、自分の物語を説明したり補足の情報を提示したりする。コメントを評価したり比較したりする。
<b>対話（ダイアログ）の使用</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. めったに物語で対話＝ダイアログを使わない</li> <li>2. 物語で対話＝ダイアログを使う。しかし、キャラクター達が上辺だけの少しの会話の時間だけである。</li> <li>3. 多くの対話＝ダイアログを使い、いくつものセンテンスが続く。キャラクター同士での会話では、意義が有り、考え、感情、情報を含んでいる。</li> </ol>
<b>時制の使用</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自分の物語を方向を示す為に、単に単純で、連続する接続語を使う</li> <li>2. 度々、複雑な時制を表すマーカーを使う。論理的な接続語には、時間やイベントの関係（before, after, until, while, next）や時間の副詞がイベントが起こる時間を示している。（nighttime, the next morning, hundreds of years ago）</li> <li>3. 絶えず、レベル2にリスト化されている複雑な時制のマーカーを使用している。</li> </ol>
<b>表現</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. あまり強調を使わない。物語は、モノトーンでいろんな声色や効果音を使わない。</li> <li>2. 度々効果音、意識した表現（キャラクターの声、強調、歌う）を使う。</li> <li>3. 元気なキャラクターの声や高い感情的なナレーションなど、絶えず効果音を使用する。</li> </ol>
<b>語彙のレベル</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 少し形容詞を使うが、主には単純な言葉を使う。</li> <li>2. 主にレベル1の語彙を使っているが、時々より描写的で感情を表現する言葉を使う。多くは形容詞である。</li> <li>3. バリエティに富んだ語彙を使用する。形容詞と同様、副詞も含んでおり、非常に描写的で雰囲気を表す語彙を使用する。</li> </ol>

<b>文章の構造</b>	
	<p>1. 単純で、むらがあり、平行な文や断章を使う。</p> <p>2. 主にレベル1の文を使うが、前置詞のフレーズと複合の文を使用する</p> <p>3. 文の構造を豊かに使う。レベル1と2の文を含み、副詞、関係詞、分詞の文、その他の組み合わせを行う。</p>

**TABLE11：ストーリーボードの観察シート**

子ども_____	日にち_____	
年 齢_____	観察者_____	
小道具の身体的な扱い	—	小道具の使用で困惑していた。または、物語を話すよりもシーンを設定するのに興味を持っていた
材料／活動の変化	—	子どもは虹として、粘土のアーチを使ったり、舟として別の小道具の箱を使った
異なる領域のスキル	—	自分の物語を歌ったり、ストーリーボードに載っているオブジェクトを数えたりした。
<p>得点は、子どものストーリーテリングの身体的なより完全な意味を持つようにし、これらのアカウントおよびその他の視覚的な手がかりでは具体的であり、詳細である。</p>		
<b>【最初の言語機能】</b>	<b>【言語スキル】</b>	<b>【コメント】</b>
___ストーリーテリング	ナラティブの構造の性質	<input type="checkbox"/>
___大人と交流する	テーマの一貫性	<input type="checkbox"/>
___調査する	感情を込めた声の使用	<input type="checkbox"/>
___描写する	ダイアログの使用	<input type="checkbox"/>
___ラベリング or カテゴリー	時制の目印	<input type="checkbox"/>
	表現に富む	<input type="checkbox"/>
	語彙のレベル	<input type="checkbox"/>
	文の構造	<input type="checkbox"/>
	合計	<input type="checkbox"/>
スコア _____		
日付 _____		

**TABLE12：ストーリーボードの要約シート**

子ども (年齢)	語りの 種類	ストー リーの 構造	テーマ の一貫 性	感情を 込めた 声	対話の 使用	時制の 使用	表現	語彙の レベル	文章の 構造	合計

■レポーティング

**TABLE13：イベントの順番**

<b>1. 起きる</b>	
	雄鶏が「こけこっこう」と鳴くのを聞く 皆がひよこ、馬、牛とストレッチする。
<b>2. 食事</b>	
	父親の足は鶏のかごに入れる 私は彼が呼ぶのが聞こえた「こっちだよ、ひよこ、ひよこ、ひよこ」 私達は農夫の手が地面にトウモロコシを投げるのを見た 雌鳥が巣から出た **私達は、初めて巣の中で卵を見た **1つの卵は小さな割れ目があった 鶏は地面にまかれたトウモロコシを食べている 馬は鶏が餌を食べている場所でぶらついていた 馬はトウモロコシを食べ始めた 赤くて黒い昆虫が腹這いでひよこの前を通り過ぎた 二羽のひよこが昆虫を争っている 一羽のひよこが勝ち、急いで昆虫をがぶっと食べた

	<p>**卵と共に巣へ戻ると、殻が割れてちょっと濡れて内側の毛が震えているものを見る事ができた。</p>
<h3>3. 冒険</h3>	
	<p>ひよこはトウモロコシの列から抜けてさまよっている野原は乾燥したトウモロコシ畑の森の様に見えるー</p> <p>ひよこはトウモロコシ rows から離れ、それを牛の中で見つけた</p> <p>牛はくんくんひよこの匂いをかいだ</p> <p>ひよこは牛からそれて豚小屋の中に入った</p> <p>大きい泥だらけの豚が食べていた</p> <p>その豚はひよこを見ると匂いをかぎはじめた</p> <p>ひよこは泥から逃げ出し、母親の翼の下に隠れた</p> <p>我々は鶏が水を飲んで再び効果音を聞いた</p> <p>**卵とともに巣に戻ると、卵は激しく振動してより危険になればなるほど、殻が開いていった。子猫が鶏を見ており、タカが頭で旋回していた</p> <p>雌鳥はあわててひよこを集めた</p> <p>子猫は遠吠えをして去って行った</p>
<h3>4. 誕生</h3>	
	<p>**卵を増加増やすために、頻繁に鶏の家族からカットする</p> <p>**私達は赤ちゃんのひよこ自分で卵から出ようとしているのを見た</p> <p>**最後に、赤ちゃんのひよこは卵の外に出た</p> <p>**赤ちゃんのひよこは濡れていて、しっかり息をしており、大きい目を持っていた</p> <p>**赤ちゃんのひよこは何度もピヨピヨ鳴き、映画は終わった。</p>

<h2 style="text-align: center;">TABLE14：ムービーレポートのインタビュー</h2>	
<p>1.</p>	<p>さて、私達はニュースレポーターになって映画で起こった大事なことを伝えます。私は始めるので、貴方は続けてください。まず初めに私が見たのは、と雄鶏が「こけこっこう」と鳴いたことです。さて、あなたはレポーターでその後に貴方が見た事を教えてください。その後、何を見たのでしょうか？</p>
<p>2.</p>	<p>農場では、どんな種類の動物がいますか？</p>
<p>3.</p>	<p>動物たちは何をしていますか？</p>
<p>4.</p>	<p>新しく産まれた赤ちゃんのひよこが何に似ているのか教えてください。それは他のひよこと同じ方法ですか？他とどうやって区別するのですか？</p>

5. あなたは、この物語をどのように呼びたいですか？

**TABLE15：ムービーレポートのスコア基準**

<b>参加度／支援度</b>	
	<p>0. 少し、または全く話さない、質問されたり、促されてもめったに話さない。たまに、「覚えていません」「分かりません」と答えたり、全くこの活動に参加しようと思っていない。</p> <p>1. 促されたときだけ話す</p> <p>2. 質問されたり、促されて話したり、自発的に話す</p> <p>3. 何の促しをしなくても、映画の出来事を話す</p>
<b>内容の正確さ</b>	
	<p>0. 自分自身の話や、映画には描かれていない出来事を詳しく話したりして、活動を変えてしまうため、適用出来ない</p> <p>1. ほんの少ししか映画の主要な出来事やキャラクターを認識していない</p> <p>2. 映画の中のいくつかの主要な出来事、キャラクターを認識している</p> <p>3. 映画の多くの主要な出来事、キャラクターを認識している。</p> <p>☆. 正しい順番で、多くの主要な出来事、キャラクター、そのどちらも認識出来る</p>
<b>物語の構成／テーマ</b>	
	<p>0. 彼女自身の話や、映画の中にない話を物語ることで、活動を変えてしまうので、適用出来ない</p> <p>1. 映画のテーマについてほんの少し認識している。焦点は狭く、はっきりと独立した出来事から、映画のテーマを引き出すことは出来ない</p> <p>2. 映画の枠の中で限られた見方を示す。映画のテーマを多少発展させられるが、その話は貧弱である。</p> <p>3. 映画の中で明確に独立したイベントから全体的なテーマを引き出し、広い視野を示す。映画の枠組みのセンスを持っていることを表している。</p>
<b>語彙の複雑さ／詳細のレベル</b>	
	<p>1. 映画の出来事に関する子どもの説明はまばらである。形容詞を少し使い、簡単な言語を</p>

	<p>使用する。</p> <p>2. 映画の出来事に関する子どもの説明は時々細かい。映画のある出来事について、具体的に詳しく説明する。</p> <p>3. 映画の出来事に関する子どもの説明はたびたび細かい。子どもはバラエティに富んだ語彙、言葉を使い、しばしば具体的に表現する。</p>
<b>文の構造</b>	
	<p>1. 簡単な文や不完全な文を使う</p> <p>2. レベル1の文を使い、前置詞を用い文、2つ以上の文、またはその両方を使う</p> <p>3. 子どもはレベル1や2の文を含んだ、バラエティに富んだ文の構造を使う。 同時に、副詞節、関係節、分詞のフレーズや組み合わせ、またはそれら全部を使う。</p>

<b>TABLE16：ムービーレポートの観察シート</b>			
子ども_____	年齢_____	日付_____	観察者_____
スキルの分類	スコア	コメント&観察事項	
参加度/支援度			
内容の正確さ			
物語の構成/テーマ			
語彙の複雑さ/詳細のレベル			
文の構造			
合計			

<b>TABLE18：週末ニュースのスコア基準</b>	
<b>参加度/支援度</b>	
	<p>0. ほんの少しか、全く話さない。めったに質問や促しにも答えない。 「覚えていません」「分かりません」と答え、全く活動に参加したからない</p> <p>1. 促されたときだけ話す</p> <p>2. 質問されたり、促されて話したり、自発的に話す</p>

	<p>3. 何の促しをしなくても、経験したことや出来事を話す *十分なスコアがある場合、先に進む</p>
<h3>会話の首尾一貫性</h3>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 文と文の間があまり繋がっていない。ある考えから次への移り変わりが不透明である。子どもの答えは、主に異なった、関連のない項目から構成されている。</li> <li>2. 文と文の間にはいくらかの繋がりがあがあるが、考えが直接繋がっていないことがある。</li> <li>3. 子どもは首尾一貫し、よく関係づけられた話をする。</li> </ol>
<h3>出来事の展開</h3>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 説明は貧弱で詳細ではない。</li> <li>2. 説明は時々修飾されている。／ある出来事の経験について具体的に詳しく話す</li> <li>3. 説明はよく詳細に語られている。／重要な出来事は詳しく述べられる。</li> </ol>
<h3>語彙の複雑さ／詳細のレベル</h3>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 普通の言葉を話し、形容詞で簡単な言葉を使う</li> <li>2. レベル1の言葉を使うが、より具体的で表現に富んだ語彙を含む</li> <li>3. バリエティに富んだ単語を使う、言葉はよく具体的で表現に富んでいる。</li> </ol>
<h3>出来事の関係性／接続詞の使用</h3>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主に、シンプルで連続的な接続（and,then）を使う</li> <li>2. ほとんどレベル1の接続詞を使う。 また、少し他とは違った接続詞（but,until,first,in the end）を使う</li> <li>3. 簡単なものから、他とは異なるような、バリエティに富んだ接続詞を使う。 しかし、必ずしも繰り返したり、いつも使わない。 (because,since,except,even,when,while,before,after,finally,the next day 等)</li> </ol>
<h3>文の構造</h3>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 簡単な文や不完全な文を使う</li> <li>2. レベル1の文を使い、前置詞を用いた文、2つ以上の文、またはその両方を使う</li> <li>3. 子どもはレベル1や2の文を含んだ、バリエティに富んだ文の構造を使う。 同時に、副詞節、関係節、分詞のフレーズや組み合わせ、またはそれら全部を使う。</li> </ol>

## 5) 「まち遊びキット」における言語アクティビティの開発

### ■■■概要■■■

「まち遊びキット」では、調査により、ごっこ遊びを通じて社会的なインタラクションが生じている様子が見ることが出来た。今回は、まち遊びキットを用いて MI（多重知能理論）の領域の 1 つである「言語」のアクティビティを開発する。

まず、通常のまち遊びキットを役割を付与して遊ぶことによって、自分たちのお店や自分たちの街について考えるよう促す。次に、それらを表現できるような状況を設定し、自分たちのお店や街のことについて言葉に表すようまとめる。実際のごっこのイベント（案：街へ新しく来た人を招待するお祭り）の設定の中で、準備した内容を伝えるとともに、祭りという遊びを通じて豊かな言語的やり取りを行うよう支援していく。

最終的には、それらの言語アクティビティの活動を通して、より社会的なインタラクションが増加することを目指す。

言語アクティビティ案（たたき台）		
1. まち遊びキットの探求		
	<p><b>【活動】</b> まち遊びキットで役割を割り振り、先生の援助を得ながら存分に遊ぶ あらかじめ、まちの名前や建物の名前を決めておく。</p> <p><b>【ねらい】</b> 自分達の建物は何で、どんな働きをしているか、自分たちがどんな 役を担っていてを理解する。</p>	<p><b>【メモ】</b> ・ 注意点は？ ・ 役決めの方法は？ ・ 遊ぶ時間は？</p>
2. 言語アクティビティの導入		
	<p><b>【活動】</b> 保育士さんたちより、下記のようなイベントの説明をしてもらう。 --- 今度、コピー街に新しい家族〇〇さんが引っ越してきました。 そこで、〇〇さんにコピー街のみんなを紹介するお祭りをひらくこ とになりました。 お祭りでは、みんなの建物を紹介したり、お店の人たちを紹介した り、〇〇さんと一緒に遊んだりします。 これから、みんなで、そのお祭りの準備をしましょう！</p>	<p><b>【メモ】</b> ・ 注意点は？ ・ 状況が子どもにと って分かりにく い？ ・ 祭りで何をやるの かイメージを持て る？</p>

	<p>---</p> <p><b>【ねらい】</b> 自分達がこれから行うことを理解する。</p>	
<p><b>3. 言語アクティビティの準備</b></p>		
	<p><b>【活動】</b> 各キットごとに、準備に入る。 1) 自分達をどのように紹介するか、話し合っ て決める 2) 自分達のキットでどんな活動をするか考 え、必要なものを準備する</p> <p><b>【ねらい】</b> 自分達を紹介するために、言葉で表現す る どんな活動をするか話し合い、〇〇さん を喜ばせることを考えながら準備を行 う</p>	<p><b>【メモ】</b> ・先生達のフォローが大変？ ・祭りで何をやる？</p>
<p><b>4. 言語アクティビティの展開</b></p>		
	<p><b>【活動】</b> 実際に〇〇さん一家（4人位？）がやってき て、各キットごとに紹介を行う。 紹介が終わった後、活動を行う</p> <p><b>【ねらい】</b> 自分たちが用意した紹介文をきちんと伝 える 自分たちが用意した活動でもてなす</p>	<p><b>【メモ】</b> ・難易度が高い？ ・ぐちゃぐちゃにならず、段取り良く行えるか？ ・うまく言えない子供達をどう支援するか？</p>
<p><b>5. 社会性の評価</b></p>		
	<p><b>【活動】</b> お祭りの後、再び自由な活動に入る そこで新たな展開があるか、確認する</p> <p><b>【ねらい】</b> 言語アクティビティを経て、社会的やり 取りに変化（役割への自覚が生じること で、より創造的な対話）が生じるか確認 する。</p>	



【メモ】